



Markierungen und Signale im Bridge



Lavinthal-Marken richtig verstehen

Prinzipien

Häufig müssen wir unserem Partner Infos übermitteln. Da wir leider weder zwinkern dürfen noch Hüsteln erlaubt ist, müssen wir uns nach anderen Methoden umschauchen.

Durch eine speziell vereinbarte Reihenfolge der gespielten Karten kann die Verteidigung sich gegenseitig über ihre verdeckten Hände gezielt Informationen austauschen. Dieses Markieren(Signalisieren) ist ein wichtiges Werkzeug, um das Gegenspiel zu lenken.

Markiert werden vor allem:

- Stärken und Unterstützung von Farbe (Attitude)
- Längen von Farben
- Besonders bevorzugte Farben (Preference)

Markiert wird in folgenden Situationen:

- wenn eine Karte ausgespielt wird,
- wenn eine gegnerische Karte gewonnen wird,
- wenn eine Karte bedient, zugegeben oder abgeworfen wird

Wichtig zu beachten:

- Bitte nur dann markieren/signalisieren wenn es dringend nötig ist.
- Die Signale müssen eindeutig sein (leider nicht immer möglich)
- Um vernünftig und vor allem verständlich zu markieren braucht folgendes:
 - a) Verstehen des Lizites
 - b) Analyse des Ausspiels
 - c) Analyse der sichtbaren Karten
 - d) Zählen der potentiell möglichen Stiche für die Verteidigung und des Alleinspielers
 - e) exaktes Anschauen der gespielten Karten

Allgemeine Bemerkungen zur Markierung

- Jeder Signal ist nur ein Hinweis und befreit uns nicht von Denkpflcht
- Vereinbarungen zu Markierung sollen nicht Hände -bindend sein, Signal soll helfen nicht zwingen, also bitte kein blindes Zurückspielen.
- allzu komplizierte Interpretation des Partners Abwurf beendet sich oft mit Fiasko
- jede Karte trägt ein Signal mit sich, oft nur sehr subtil (deswegen ist die genaue Analyse der gespielten Hand so wichtig)
- Eine Hypothese gebaut auf einer Spekulation ist besser als sich kampflos zu ergeben
- analysiere, was ist bekannt, was wird signalisiert und was ist wahrscheinlich (was hätte er gespielt wenn er das hätte...)
- um ein Problem zu lösen, muss man ihn zuerst erkennen, daher dauernde Konzentration ist unabkomlich.

Sehr wichtige Vereinbarung !!!

Aus der Sequenz AKx..... Spielen wir immer zuerst den As aus !

Es gibt nur eine Ausnahme: **aus AK Doubleton spielen wir zuerst den König aus**

Das heisst, wenn wir zuerst den König, dann den As von Partner sehen, hat er zu 100% genau AK Dbl.
Der König kommt zuerst sonst immer aus der Sequenz KD.....

Solche Vereinbarung hat Konsequenzen:

Zum As gibt immer eine Zumarke wenn wir die Dame besitzen oder eine Längenmarkierung

Zum König gibt es eine Vorzugsmarke oder in SA eine Entblockierung (zB. mit Dame oder Bube), in SA ist oft besser eine Längenmarke zu geben

welchen Signale/Markierungen stehen uns zu Verfügung?

-Vorzugsmarken

- a) Lavinthl b) umkekehrter Lavinthl
- c) Zumarke d) Abmarke

-Längenmarkierung

- a) Gerade b) Ungerade

Generell:

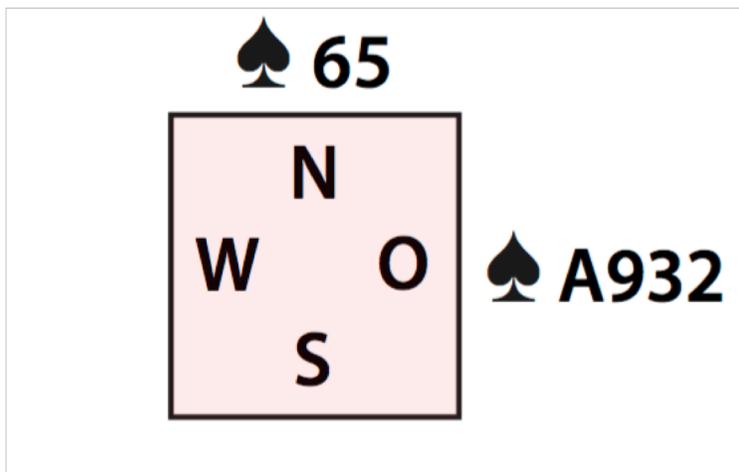
Längenmarkierung hat Vorzug vor allen Signalen, und speziell in der SA-Spielen

Zumarke/Abmarke auf Ausspiel mit einem König oder einer Dame

Die Markierung bei Ausspiel einer Farbe

Rückspiel der Ausspielkarte:

Gewinnt man den Stich und setzt man die Farbe fort, sollte die höchste Figur gespielt werden, bei mehreren kleinen Farben soll die Längenmarkierung angewendet werden (wir zeigen immer die Anzahl der Karten, die ursprünglich im Besitz waren)



Nach dem Ost das Ausspiel des Partners eines $x\spadesuit$ mit dem As gewonnen hat, sollte er die $9\spadesuit$ zurückspielen (ursprünglich gerade Zahl der Pik Karten in der Hand)

Die Markierung beim Gewinn eines Stiches

Beim Rückspiel in der gleichen Farbe gehen wir gleich wie zuvor.
Beim Farbwechsel Ausspiel einer kleinen Karte zeigt ungerade Zahl der Karten,
Ausspiel einer Hohen Karte zeigt gerade Kartenzahl. Es ist seltenstens nötig durch
Ausspiel einer kleinen Karte eine Figur zu zeigen (eher nur in SA-Spiel)

Speziell Schnappen:

Gewinnt man den Stich durch Schnappen, wäre es ökonomisch, die kleinste
Trumpfkarte einzusetzen. Es gibt aber zwei Ausnahmen:

1) Die besondere Regel des Trumpfmarkierung:

Um die Anzahl der Trumpfkarten zu zeigen, sollte man bei der ersten Gelegenheit
mit 2 oder 4 Trümpfe die kleinste Trumpfkarte und mit 3 oder 5 Karten die vorletzte
Trumpfkarte spielen (umgekehrt als bei normalem Abwurf)

Beispiel: ♠ 742, bei ersten Gelegenheit geben wir zuerst die 4

♠ 9642, bei ersten Gelegenheit geben wir zuerst die 2

2) Der Fall der Trumpfbeförderung (uppercut)

Befürchtet man bei Schnappen einer Farbe vom Alleinspieler übertrumpft zu
werden, sollte mit der höchsten Trumpfkarte geschnappt werden. Dadurch kann ein
Trumpf beim Part hochgespielt werden.

Standartmarkierung

1. Zugabe oder Abwurf einer Figur

Besitzt man mehrere gleichwertige Figuren, sollte zuerst die höchste zugegeben oder abgeworfen werden.

Beispiel: ♠AKxx ♠DBx

Coeur ist Trumpf. West greift mit dem ♠A an. Auf Grund der Reizung gibt Ost dem Partner auch den König und legt deshalb die ♠D. West kann nun ohne weiteres ♠x weiterspielen, da er weiss, dass sein Partner den ♠B hält oder dass die ♠D blank war und nun geschnappt werden kann.

2. Hoch/Klein- Klein/Hoch-Markierung

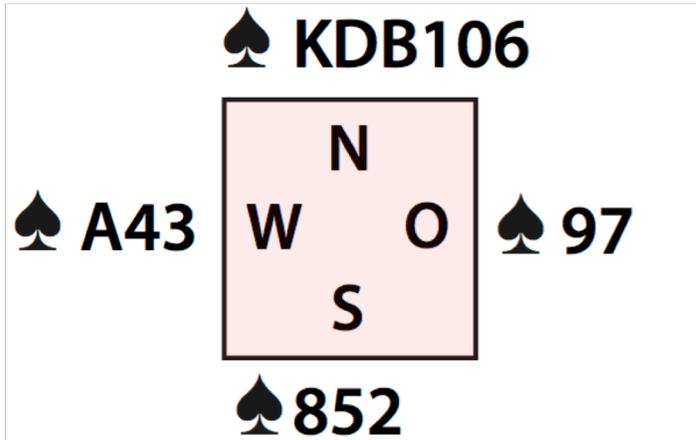
Manchmal kann aufgrund der abgeworfenen durch den Partner Karte nicht entschieden werden: ist der Signal positiv oder negativ, oder ob eine gerade oder ungerade Kartenzahl gezeigt wird. In dieser Situation entscheidenden Hinweis ergibt die Zugabe der nächsten Karten in derjenigen Farbe **(daher bitte sich die abgeworfenen Karten sich genau merken !!!!)**

Zumarke/Abmarke (Vorzugsignale)

N – OW	♠ D98	P 25.6
	♥ B954	
	♦ 94	
	♣ DB 107	
♠ AK42		♠ 53
♥ AKD6		♥ 72
♦ B86		♦ KD1075
♣ A8		♣ 6532
	♠ B 1076	
	♥ 1083	
	♦ A32	
	♣ K94	

O-W spielen 3 SA (nach 2-3SA), Auspiel Dame Treff, S markiert natürlich positiv (auf Dame Zu-/Abmarke), N spielt jetzt die 7 Treff, irgendwann spielt der Alleinspieler die Karo, nun ist wieder N mit der Markierung an, natürlich jetzt nur noch Anzahl, S duckt 2 x und ... -1

Längenmarkierung



Der Klassiker bei 3 SA Spiel. S ist Alleinspieler und hat keinen Zugang mehr zum Tisch, W weißt, dass er ducken muss, nur wie oft ?, O muss Länge markieren, also zuerst die 9

N – OW

♠ 43
♥ 953
♦ A863
♣ 10987

P 25.5

♠ AB5
♥ 842
♦ 107
♣ ADB52



♠ 986
♥ AKB7
♦ DB92
♣ 43

♠ KD1072
♥ D106
♦ K54
♣ K6

O-W spielen 4Pik, S greift mit As Coeur an, N-Abwurf entscheidet über den Erfolg, Auf As geben wir eine Zumarke wenn wir die Dame haben oder Längenmarke, wir haben 3 Karten, aber wir können nicht die 3 geben, das wäre eine Zumarke, somit bleib uns die 5, S wird die 3 vermissen, also wird auf Karo wechseln.

Smith Echo (Smith`s Markierung)

Diese Markierung wird bei SA- Spielen benützt um die Interesse an der Ausspiel-Farbe des Partners zu zeigen. Der erste Ausspiel nimmt oft der Alleinspieler und wechselt die Farbe. Wenn wir im zweiten Stich eine kleine Karte geben, haben wir Interesse an der ausgespielten Farbe, ansonsten geben wir eine hohe Karte (Abmarke).

Beispiel: W spiel 4♠ gegen 3 SA von S aus.

♠ 97			
♥ D102			
♦ 7654			
♣ AKDB			
♠ A10842	N W O S	♠ DB5	
♥ 987		♥ KB64	
♦ K3		♦ 1098	
♣ 973		♣ 1082	
		♠ K63	
		♥ A53	
		♦ ADB2	
		♣ 654	

I.G.Smith

Der Alleinspieler nimmt den Buben von O mit dem König und geht mit B zum Tisch. Ost soll nun die 2 abwerfen (positiv, zeigt die Dame), 10 würde eine Abmarke bedeuten.

Die Smith-Markierung gegen SA-Kontrakte kommt zur Anwendung wenn:

- die kleinere von zwei nebeneinander liegenden Figuren gespielt wird (Beispiel),
- man eine Länge (4+) in Partnersfarbe hat und man ein Double oder ein Single in der Hand des Alleinspielers vermutet,
- überhaupt das Anspielen einer anderen Farbe Stiche verschenken könnte.

Die Lavinthal -Markierung

Das Prinzip ist folgendes:

Man spielt eine auffällig hohe Karte, um den Partner aufzufordern, die ranghöhere der beiden ausstehenden Farben zu spielen, wenn er zu Stich kommt. Entsprechend ist das Spiel einer auffallen niedrigen Karte ein Signal für die rangniedrigere Farbe. Dies funktioniert auch analog beim Abwurf

Beispiele:

1.) **Lavinthal auf Pik.** Wir halten:  **KD987**  **A10854**  **82**  **82**

Der Gegner spielt 5 Karo. Der Partner reizte schwach die Coeur-Farbe und spielte den König Coeur aus. Auf dem Tisch zeigt sich ein Singleton in Coeur. Da wir eine Fortsetzung in Pik wollen werfen wir die 10 ab. Wenn wir Treff zeigen würden, käme anstatt 10 die Coeur 4

2.) **Umgekehrter Lavinthal auf Treff.** Wir halten  **7**  **5432**  **B1098**  **B1098**

Der Gegner spielt 4♥ und man greift sein Single in Pik an. Erfreulicherweise gewinnt der Partner mit dem Ass und spielt die  **2** zurück, die man schnappt. Diese auffällig niedrige Karte ist offensichtlich ein Signal dafür, nach dem Schnappen Treff zurückzuspielen.

schwierig: O-W spielen 3 SA (nach 1-3 SA), Ausspiel K Pik

O –	♠ 75	P 25.2
	♥ 875	
	♦ K753	
	♣ 9852	
♠ 932		♠ A 108
♥ KD2		♥ B93
♦ AD1092		♦ B8
♣ B4		♣ AKD103
	♠ KDB64	
	♥ A1064	
	♦ 64	
	♣ 76	

N
W O
S

Ost duckt natürlich, im 2. Stich spielen wir D Pik, was Interesse an Coeur zeigt, Karo kommt nicht in Frage, also im 2. Stich B Pik würde Interesse an Treff zeigen.

Lavinthal beim Abwurf:

- an der abgeworfener Farbe hat man keine Interesse
- hohe Karte zeigt auf die höhere der verbliebenen Farben
- niedrige Karte zeigt auf die niedrigere der verbelibenen Farben

S –	♠ A73	P 25.3						
	♥ B93							
	♦ B62							
	♣ AB 104							
♠ B 10864	<table border="1"><tr><td>N</td><td></td></tr><tr><td>W</td><td>O</td></tr><tr><td></td><td>S</td></tr></table>	N		W	O		S	♠ 95
N								
W	O							
	S							
♥ K4		♥ AD876						
♦ K9		♦ 8743						
♣ 7532		♣ 96						
	♠ KD2							
	♥ 1052							
	♦ AD105							
	♣ KD8							

3 SA von NS, Ausspiel 6Pik, S nimmt mit dem König und spielt 4 x Treff, Ost wirft schon in der 3. Treff-Runde 8.Karo als Präferenz für Coeur ab (Pik zählt nicht mehr), da bei ersten Treff wurde die 9 abgeworfen (keine Interesse für Pik)

O –	♠ 7432	P 25.4
	♥ K8	
	♦ 10754	
	♣ K54	
♠ KD9		♠ B 1086
♥ 963		♥ A 10
♦ D2		♦ AKB6
♣ A10976		♣ DB3
	♠ A5	
	♥ DB7542	
	♦ 983	
	♣ 82	

3SA on O-W, Ausspiel 5 Coeur, N nimmt mit dem König und spielt Coeur zurück, Ost muss mit As nehmen und S würft natürlich die Dame als Lavithal für Pik ab.

W	N	E	S									
—	1 ♥	ktr.	pas									
1 ♠	pas	2 ♥	pas									
3 ♠	pas	4 ♠	pas...									
	Mecz; rozd. N.		♠ 7 2 ♥ A K D 6 5 ♦ 7 5 ♣ D W 8 3									
	♠ 10 9 8 6 4 ♥ W 8 3 ♦ D 3 2 ♣ K 10	<table border="1"> <tr> <td></td> <td>N</td> <td></td> </tr> <tr> <td>W</td> <td></td> <td>E</td> </tr> <tr> <td></td> <td>S</td> <td></td> </tr> </table>		N		W		E		S		♠ A K D ♥ 10 9 2 ♦ A K W 6 4 ♣ A 4
	N											
W		E										
	S											
			♠ W 5 3 ♥ 7 4 ♦ 10 9 8 ♣ 9 7 6 5 2									

Ausspiel As, König und Dame Coeur, was gibt S zu der Dame ?
 Wir sagten, Markieren soll man deutlich wie möglich, 10 Karo.... Kann ja
 weder für Pik noch für Karo sein, N spielt also jetzt in die Doppel-Schikane

	♠ A 9 ♥ K 10 6 5 ♦ A D 5 4 ♣ 7 6 5	
♠ 8 4 3 ♥ 6 4 3 ♦ 10 9 8 7 6 ♣ A K	<div style="background-color: #008000; color: white; padding: 10px; text-align: center;"> N W E S </div>	♠ K 2 ♥ W 8 7 ♦ K W 3 ♣ 10 9 8 4 3
	♠ D W 10 7 6 5 ♥ A D 2 ♦ 2 ♣ D W 6	

West	North	East	South
	1 ♦		1 ♠
pas	1 BA	pas	4 ♠
pas	pas	pas	

- Ausspiel ? Was gibt E ?
- 2.er Stich ? Was gibt E ?
- 3.er Stich ? Und E ?
- 4.er Stich und was geben W-E ?
- Wie weiter ?, Endergebnis ?

	♠ A 9 ♥ K 10 6 5 ♦ A D 5 4 ♣ 7 6 5	
♠ 8 4 3 ♥ 6 4 3 ♦ 10 9 8 7 6 ♣ A K	N W E S	♠ K 2 ♥ W 8 7 ♦ K W 3 ♣ 10 9 8 4 3
	♠ D W 10 7 6 5 ♥ A D 2 ♦ 2 ♣ D W 6	

West	North	East	South
	1 ♦		1 ♠
pas	1 BA	pas	4 ♠
pas	pas	pas	

1. Stich: Auspiel K Treff, vom Ost Abmarke 10 Treff
2. Stich: As Treff, jetzt natürlich Lavinthal: 3 Treff, möchte Karo
3. Stich: 10 Karo, oder 9Karo, As von N, 3 Karo von S
4. S macht das beste und hofft auf 2 Karten Pik bei W, spielt also As Pik und klein Pik, W gibt zum As die 4 und danach die 3
5. Jetzt E spielt 3 Treff (umgekehrt.Lav), W schnappt und spielt wie verlangt 9 Karo zurück, Ergebnis -1.

Zusammenfassung

- Abwurf in der Farbe des Partners**, wenn keine Figur gegeben werden muss, geben wir Ab-/Zumarke. Wenn das Ausspiel wurde auf dem Tisch mit höherer Karte genommen und wir den Stich nicht nehmen können, lohnt sich eine Längenmarke zu zeigen
- Abwurf in der Farbe des Alleinspielers**, grundsätzlich geben wir Längenmarke
- Gegen SA**, lohnt sich Smith Echo
- Trumpffarbe -Vereinbarung**: Entweder Längenmarke (gerade/ungerade, Achtung umgekehrte Markierung) oder Lavinthal (Reihenfolge der zugegebenen Karten weist auf die präferierte Farbe)
- Auf Ausspiel mit dem König in der lizitierten Farbe gegen SA** ist oft besser eine Längenmarke zu geben